

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Match de improvisación

#### Sinopsis

Nuestro alumnado trabajará la improvisación teatral y preparará un "match de improvisación" que representará ante el resto de miembros de la comunidad educativa coincidiendo con la celebración de la fiesta de carnaval.

#### Datos técnicos

**Autoría:** Julia Rivas Castellanos  
**Centro educativo:** JERÓNIMO SAAVEDRA  
**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas  
**Estudio:** 2º BAC Modalidad de Artes (LOMCE)  
**Materias:** Artes Escénicas (AEE)

#### Identificación

**Justificación:** Proponemos esta SA con motivo de la celebración del carnaval en nuestro centro, día en el que realizaremos un match de improvisación ante toda la comunidad educativa. Aunque en sus orígenes el Match de improvisación era cosa de actores y actrices profesionales, su estructura y su aspecto lúdico lo convierten en un recurso maravilloso para trabajar la expresión corporal, la creatividad y la espontaneidad del alumnado. A través de esta SA logramos pues trabajar de manera integrada diferentes competencias clave como son la lingüística, aprender a aprender, sociales y cívicas, iniciativa y espíritu emprendedor y, por supuesto, la conciencia cultural y artística.

#### Fundamentación curricular

#### Crterios de evaluación para Artes Escénicas

Código	Descripción
BAEE02C02	<p><b>Emplear las capacidades expresivas y creativas necesarias para la recreación de la acción dramática y de los elementos que la configuran, a través de la interpretación de piezas escénicas en las que se valoren las destrezas y habilidades adquiridas, utilizando las diferentes técnicas para la recreación de la acción dramática, el diseño de personajes y la configuración de situaciones y escenas, demostrando motivación, interés y capacidad para el trabajo en grupo y para la asunción de tareas y responsabilidades en proyectos colectivos, que favorezcan la autonomía y el espíritu emprendedor en diversas situaciones y contextos educativos y sociales.</b></p> <p>Con este criterio se pretende constatar que el alumnado sea capaz de mostrar los conocimientos, destrezas y actitudes a través de la participación en experiencias escénicas individuales o grupales (<i>sketch</i>, juegos teatrales, <i>match</i> de improvisación, monólogos...) y con la construcción de personajes. Para ello, el alumnado los ubicará en todo tipo de situaciones, acciones y conflictos dramáticos, en un proceso permanente de interacción colectiva e investigación sobre las diferentes teorías de interpretación. Además, se habrá de fijar, en especial, en el proceso de ordenación, secuenciación y desarrollo de las diversas situaciones, escenas o historias propuestas para entender las artes escénicas como un espacio activo de escucha y de diálogo, procurando modos de expresión más allá de la palabra, que facilitan una comunicación efectiva y fomentan la capacidad en el alumnado de elegir con criterio propio, imaginar, planificar y gestionar proyectos, que le posibiliten seguir aprendiendo y participando plenamente en la diversidad de los contextos de la vida, mostrar los conocimientos, destrezas y actitudes a través de la participación en experiencias escénicas individuales o grupales (<i>sketch</i>, juegos teatrales, <i>match</i> de improvisación, monólogos...) y con la construcción de personajes. Para ello, el alumnado los ubicará en todo tipo de situaciones, acciones y conflictos dramáticos, en un proceso permanente de interacción colectiva e investigación sobre las diferentes teorías de interpretación. Además, se habrá de fijar, en especial, en el proceso de ordenación, secuenciación y desarrollo de las diversas situaciones, escenas o historias propuestas para entender las artes escénicas como un espacio activo de escucha y de</p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Match de improvisación

Código	Descripción
	diálogo, procurando modos de expresión más allá de la palabra, que facilitan una comunicación efectiva y fomentan la capacidad en el alumnado de elegir con criterio propio, imaginar, planificar y gestionar proyectos, que le posibiliten seguir aprendiendo y participando plenamente en la diversidad de los contextos de la vida.
Competencias del criterio BAEE02C02	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.
BAEE02C03	<p><b>Participar activamente en el diseño y realización de proyectos de creación y difusión escénica, asumiendo diferentes roles, aplicando los procesos y fases presentes en un proyecto de escenificación, identificando y valorando las tareas y responsabilidades de cada creador individual, a través de la organización y planificación de los ensayos y la distribución de tareas a los equipos de trabajo.</b></p> <p>Este criterio persigue comprobar si el alumnado es capaz de participar activamente en el diseño y realización de un proyecto escénico, identificando con precisión los diferentes roles y las actividades y tareas propias de cada rol, y valorando el trabajo en equipo como característica esencial de las artes escénicas. El alumnado deberá conocer diversas técnicas de creación colectiva y escenificación. Con este fin, aprenderá a realizar guiones dramáticos y análisis dramáticos en los que se perfilan la estructura formal de la obra, los contenidos temáticos, los personajes y el estilo que se quiere dar a la representación. Además, se evaluará la capacidad en el alumnado de elegir con criterio propio, imaginar, planificar, crear, gestionar y exhibir proyectos escénicos, asumiendo y realizando las tareas asignadas, tanto en el plano individual como en el colectivo. Por otra parte, deberá conocer elementos básicos para la difusión y promoción de los procesos y productos teatrales (creación de páginas web, blogs...), así como las instituciones y organismos públicos y privados, especialmente, de Canarias, implicados en el fomento y desarrollo de la actividad teatral escolar.</p>
Competencias del criterio BAEE02C03	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

#### Fundamentación metodológica/concreción

**Modelos de Enseñanza:** Juego de roles, Investigación guiada, Enseñanza directiva

**Fundamentos metodológicos:** Se buscará que el alumnado sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje y, en este sentido, el profesorado será un mero guía o facilitador del proceso. Fomentaremos la creatividad del alumnado y su autonomía y capacidad para aprender a aprender, todo ello sin perder nunca de vista la consecución de los objetivos de etapa y el desarrollo de las competencias. Perseguimos también la adquisición de aprendizajes significativos en espiral, en los que el alumnado activa y reutiliza los conocimientos previos que tiene sobre el tema que vamos a desarrollar. Desde el principio, el alumnado tendrá claro el objetivo que pretendemos conseguir, así como un esquema de la secuenciación de actividades que nos conducirán a lograrlo. También estará informado del proceso de evaluación.

#### Actividades de la situación de aprendizaje

##### [1]- Actividad inicial

En primer lugar realizaremos un pequeño cuestionario entre el alumnado para evaluar qué conocimientos previos tienen sobre el tema que vamos a trabajar. Por una parte, sobre la improvisación, por otra parte sobre el match de improvisación. Para ello, nos ayudaremos de la ficha adjunta que nos servirá como guía. Posteriormente, proyectaremos el siguiente vídeo que nos dará más información sobre los match de improvisación. Sobre todo es un vídeo muy interesante porque muestra el ambiente lúdico de los match.

Por último, explicaremos claramente en qué consiste la SA, qué pretendemos conseguir con ella, cuál será la temporalización y el proceso de evaluación y responderemos a posibles dudas. Intentaremos también animar y motivar al alumnado.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Match de improvisación

[1]- Actividad inicial						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio - Cuestionario	- Gran Grupo	1	Ordenador con conexión a internet y proyector <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jhfHm2_X27Y">https://www.youtube.com/watch?v=jhfHm2_X27Y</a>	Aula	
[2]- INVESTIGAMOS						
<p>El alumnado se dividirá por grupos de 3 o 4 alumnos y alumnas y deberán buscar información sobre el match de improvisación (su historia, en qué consiste, cuáles son sus reglas principales, el protocolo a seguir, qué papel cumple el/la árbitro/a, qué papel cumple el público...). Recogerán sus conclusiones por escrito. Al finalizar la sesión, expondrán los trabajos en común y estableceremos claramente qué es un match y cuáles son sus reglas.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Exposición oral - Presentación escrita	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	1	Ordenadores con conexión a internet	Aula con recursos TIC	
[3]- Carteles						
<p>Sabemos que en un match no solo participan los actores y actrices, sino también el público. Por eso, vamos a tener que explicar en qué consiste un match de improvisación al resto de miembros de la comunidad educativa que asistirán al match como público. Al principio del match, el/la árbitro/a explicará al público en qué consiste y cuál es su papel dentro de la obra; no obstante, para ayudarse, contará de algunos carteles explicativos que tendrá que preparar el alumnado basándose en la investigación que hizo durante la actividad 2. El alumnado se repartirá el trabajo y trabajará por grupos.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Carteles	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	1	Todo lo necesario para hacer los carteles: cartulina, goma eva, tijeras, rotuladores...	Aula	
[4]- Atrezzo						
<p>Ahora fabricaremos todo aquel atrezzo que necesitaremos para llevar a cabo nuestro match. Tengamos en cuenta que el match tiene que ser un espectáculo de principio a fin. Por ello, con el decorado, contribuiremos a crear este ambiente de humor y desenfado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un asiento gracioso (tipo trono, o utilizando una escalera, o un retrete...) para el/la árbitro/a</li> <li>- Un contador para marcar los puntos</li> <li>- Vestuario de cada equipo: se consensuará el vestuario de cada equipo, teniendo en cuenta que será ropa cómoda, con una camiseta que marque el color del equipo al que pertenece. También pueden decidir decorar las camisetas con un nombre, logo... Recordemos que todo es espectáculo.</li> <li>- Una moneda gigante para decidir a cara o cruz y qué equipo comienza con la improvisación.</li> <li>- Material para el público: Hará falta algún elemento que sirva para que el público vote. Se puede hacer vía telemática, a través de los móviles, utilizando alguna app como Kahoot. Sin embargo, para no complicarlo demasiado (todo el público tendría que tener la app instalada), proponemos que se repartan cartulinas que por un lado tendrán el color de un equipo y por el otro el del otro. De esta manera, tras cada improvisación, el público levanta la cartulina con el color del equipo que más les ha gustado. Podemos también preparar estas cartulinas de forma más creativa, como marcapáginas, por ejemplo, que luego se puedan llevar como recuerdo, o como abanicos.</li> </ul>						

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Match de improvisación

#### [4]- Atrezzo

creativa, como marcapáginas, por ejemplo, que luego se puedan llevar como recuerdo, o como abanicos.

- Por otra parte, también tendremos que preparar tarjetas de match que repartiremos al público el día de la representación, ya que les permitiremos que participen activamente en el match proponiendo temas, modalidades...

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Atrezzo	- Grupos Heterogéneos	1	Material para la fabricación de cada elemento: telas, sillas, papel de colores, cola...	Aula o patio (si tienen que pintar al aire libre).	

#### [5]- Los equipos

Hacemos los equipos. Cada uno de ellos deberá preparar un himno que cantarán al entrar en el espacio de juego. Una vez que los himnos están preparados, los representamos en clase y el profesorado dará indicaciones para añadir expresividad.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Himno	- Grupos Heterogéneos	1		Aula	

#### [6]- Ejercicio de introducción

Es muy importante escuchar a los compañeros y compañeras de improvisación, ya que deberemos continuar sus propuestas. Para trabajar esto y para romper el hielo, realizaremos un ejercicio de expresión corporal, escucha y confianza.

Un alumno o alumna comienza saliendo al escenario y realizando una acción. Cuando el profesorado lo diga, se quedará congelado y un compañero o compañera adoptará su postura. Será muy importante que este nuevo actor o actriz respete el espacio que ha construido su compañero o compañera. Así pues, si se abrió una puerta, o un armario, o se creó una mesa en mitad del espacio, el nuevo actor o actriz tendrá que respetarlo. Así irá saliendo a escena todo el alumnado, que deberá recordar y respetar los espacios construidos por sus predecesores/as. Aprovecharemos este ejercicio para mejorar la expresión corporal y para trabajar la imaginación y la creatividad.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Dramatización	- Gran Grupo - Trabajo individual	1		Puede realizarse en un aula sin sillas ni mesas, o en el gimnasio o salón de actos. En cualquier caso, será necesario un espacio amplio para trabajar.	

#### [7]- Practicamos

Durante 4 sesiones, el alumnado trabajará con tarjetas preparadas por el profesorado. Comenzamos a trabajar el match propiamente dicho. Durante todo el proceso, el profesorado corregirá y aconsejará al alumnado para conseguir un mejor rendimiento en sus producciones. Al acabar cada sesión reflexionaremos sobre lo aprendido.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Match de improvisación

[7]- Practicamos						
	- Improvisación match - Coloquio	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	4		Salón de actos	

### [8]- Ensayo final

Un match no es solo improvisar en base a tarjetas. Tenemos que crear todo un espectáculo. Para ello, dedicaremos 2 sesiones en las que realizaremos dos match, de principio a fin, que nos servirán como ensayo de nuestra representación final. Podemos invitar a otras personas (profesorado, PAS, clases que estén libres a esa hora...) para acostumbrarnos al público.

Recordamos que hay todo un protocolo que hay que seguir y que será el siguiente:

1. El/La árbitro/a se presenta, y explica las bases del match de improvisación, ayudándose de los murales que el alumnado preparó durante la actividad 3. Además, les explicará para qué sirven los diferentes elementos que encontrarán en sus asientos (elementos de voto y tarjetas y bolígrafos para proponer improvisaciones). Esto lo realizará de forma muy lúdica, añadiendo bromas e interactuando mucho con el público.
2. El/La árbitro/a presenta a cada equipo, que entra en el espacio de juego cantando su himno. Cada equipo, acompañado por el público, bate las palmas a ritmo de tantan tantan tantan tantan.
3. El/La árbitro/a pita anunciando el inicio de la improvisación. Lee la tarjeta con la consigna. Vuelve a pitar para marcar el tiempo de preparación, que en nuestro caso será de 30 segundos, pero que puede adaptarse. Un nuevo pitido marcará el final del tiempo de preparación.
4. Se decide quién comienza con la representación a cara o cruz, en nuestro caso, con la moneda gigante que preparamos durante la actividad 4.
5. Representación de los dos equipos.
6. Anuncio del árbitro/a (penalizaciones en caso de que las haya y petición al público para que voten).
5. Votación del público
6. El/La árbitro/a anuncia el resultado de la votación y anota el tanto en el marcador.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Ensayo match improvisación	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	2		Trabajaremos en el salón de actos utilizando todo el material que usaremos el día de la representación final.	

### [9]- Un match de improvisación

Coincidiendo con la celebración del día de carnaval, realizaremos nuestro match ante todos los miembros de la comunidad educativa que deseen asistir. Seguiremos el mismo guion que hemos utilizado en las sesiones previas de preparación. Al principio, para que nuestro alumnado se sienta cómodo y vaya entrando en calor, utilizaremos tarjetas que ya hayan salido en clase durante las sesiones de preparación. Para terminar, pediremos al público que rellene algunas tarjetas y realizaremos algunas improvisaciones de las propuestas por ellos/as.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- BAEE02C03 - BAEE02C02	- Match de improvisación	- Gran Grupo	1	Atrezzo preparado previamente y descrito en la actividad 4	Salón de actos	

### [10]- REFLEXIÓN FINAL

Una vez realizada e implementada la SA, realizaremos una sesión final en la que reflexionaremos con el alumnado sobre el trabajo desempeñado. Reflexionaremos en gran

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Match de improvisación

#### [10]- REFLEXIÓN FINAL

grupo sobre las siguientes cuestiones: ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué te ha parecido la SA? ¿Qué te ha gustado más y menos de esta SA? ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo las has solventado? ¿Qué mejoras introducirías si tuvieras que volver a implementar esta SA?

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio	- Gran Grupo	1		Aula	

#### Fuentes, Observaciones, Propuestas

**Fuentes:** [https://www.youtube.com/watch?v=jhfHm2\\_X27Y](https://www.youtube.com/watch?v=jhfHm2_X27Y)

Como material de información para el profesorado proponemos el siguiente artículo, que explica muy bien en qué consiste un match, cuáles son sus reglas, etc. Además ofrece diferentes ejercicios para trabajar con el alumnado la confianza, la escucha, la creatividad...

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7152.pdf>

**Observaciones:**

**Propuestas:**